SHADOW DANCER™

SEGA™ ARCADE HITS



MARKETED BY

U.S. GOLD®

SHADOW DANCER™

Scenario

THOSE OF YOU WHO HAVE MASTERED THE MARTIAL ART OF THE "NINJA", JUMP AND FIGHT YOUR WAY TO VICTORY!
Joe Mushashi is a Master Ninja whose hands and feet are lethal weapons. In the city centre a group of terrorists are commiting every imaginable atrocity known to man, including the planting of time bombs throughout the metropolis. With his Shurikens (Ninja Stars),
Shinobi Sabre and canine companion he will be virtually unstoppable.
He courageously sets out to gather up all the explosives placed by the evil gang and annihilate the syndicate that manipulates them.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck.

CBM 64/128 Disk

Insert disk in drive. Type LOAD"*",8,1 and press RETURN. The game will load and run automatically.

SPECTRUM 48/128k, +2 Cassette

Type LOAD" " and press ENTER. Press PLAY on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Cassette

Press CTRL and small ENTER keys simultaneously. Press PLAY on the cassette deck.

AMSTRAD CPC Disk

Insert disk in drive. Type RUN"DISK and press ENTER. The game will load and run automatically.

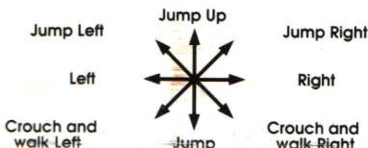
ATARI ST/AMIGA

Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically.

GAMEPLAY

Each of the sub levels in the game has had several explosive devices planted by the terrorists, and your task is to defuse and remove all of them in each area before moving on to the next. This task is made more difficult as each bomb has a timer attached thus creating a time limit for the completion of each level.Send your faithful Ninja dog to attack the enemy and then whilst they are distracted you can move in for the kill. Use Ninja Magic to eliminate all enemies in sight but use sparingly, as even a skilled Ninja such as yourself has limited powers.
The controls are as follows...

JOYSTICK CONTROLS (All computers)



ST/AMIGA

Using a joystick in port 1 you can control your Ninja in the following ways...
Joystick movement additional to diagram:
Fire just before moving up Super-jump up
Fire just before moving down Super-jump down
Hold joystick down and press fire Send dog to attack enemy
Keypress
Space Activate Ninja Magic
P Pause
F1 Toggle Music/SFX (ST only)

SPECTRUM/AMSTRAD

Either joystick or keyboard (keyboard redefinable)
Joystick movement additional to diagram:
Fire & UP Super-jump up
Fire & Down Super-jump down
Keypress (in joystick mode)
Space Send dog to attack enemy
Enter Activate Ninja Magic
P Pause

CBM 64

Using a joystick in port 1 you can control your Ninja in the following ways...
Joystick movement additional to diagram:
Fire just before moving up Super-jump up
Fire just before moving down Super-jump down
Hold joystick down and press fire Send dog to attack enemy
Keypress
Space Activate Ninja Magic
RUN/STOP Pause

SHADOW DANCER™

Scénario
QUE CEUX D'ENTRE VOUS QUI MAITRISENT L'ART MARTIAL DU "NINJA' SE BATTENT POUR LA VICTOIRE !

Joe Mushashi est un maître Ninja dont les mains et les pieds représentent des armes mortelles. Au centre-ville un groupe de terroristes commettent les pires atrocités imaginables, ils posent entre autres des bombes à retardement un peu partout dans la ville. Avec ses Shurikens (Etoiles Ninja), son Sabre Shinobi et son chien fidèle, pratiquement rien ne pourra l'arrêter.
Il a pris la courageuse décision de récupérer tous les explosifs placés par la bande de voyous et d'anéantir le syndicat qui les manipule.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Cassette
Appuyez simultanément sur les touches SHIFT et RUN/STOP. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

CBM 64/128 Disquette
Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez LOAD"*",8,1 et appuyez sur RETURN. Le jeu se charge et se met en marche automatiquement.

SPECTRUM 48/128k, +2 Cassette
Tapez LOAD"" et appuyez sur ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

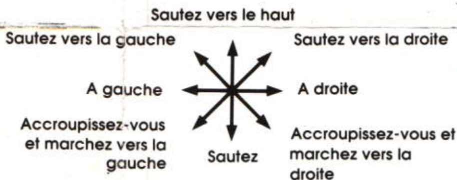
AMSTRAD CPC Cassette
Appuyez simultanément sur CTRL et sur la petite touche ENTER. Appuyez sur la touche PLAY du magnétophone.

AMSTRAD CPC Disquette
Insérez la disquette dans le lecteur. Tapez RUN "DISK et appuyez sur ENTER. Le jeu se charge et se met en marche automatiquement.

ATARI ST/AMIGA
Insérez la disquette puis mettez votre ordinateur sous tension. Le jeu se charge et se met en marche automatiquement.

LE JEU
Chaque sous-niveau du jeu comporte un dispositif explosif posé par les terroristes. Votre tâche consiste à les désamorcer tous et à les supprimer de chaque quartier avant de passer au suivant. Cette tâche est rendue plus difficile du fait que chaque bombe comporte un chronomètre et limite ainsi le temps pour chaque niveau. Envoyez votre fidèle chien Ninja à l'attaque de l'ennemi pour créer une distraction dont vous pourrez profiter pour entamer la mise à mort. Utilisez la Magie du Ninja pour éliminer tous les ennemis en vue mais ne la gaspillez pas car malgré tous vos talents de Ninja, vos pouvoirs sont limités.

CONTROLE DU JOYSTICK
(Pour tous les ordinateurs)



ST/AMIGA
Utilisez un joystick sur le port 1 pour contrôler votre Ninja de la façon suivante...
Mouvements du joystick supplémentaires:
Feu juste avant d'aller vers le haut: Super-saut vers le haut
Feu juste avant d'aller vers le bas: Super-saut vers le bas
Garder le joystick en bas et appuyer sur Feu: Envoie le chien à l'attaque de l'ennemi.
Appuyer sur:
Espacement: Active la Magie du Ninja
P Pause
F1 Activer/Désactiver Musique/Effets sonores (ST seulement).

SPECTRUM/AMSTRAD
Joystick ou clavier (possibilité de redéfinir les touches)
Mouvements du joystick supplémentaires:
Feu & vers le haut: Super-saut vers le haut
Feu & vers le bas: Super-saut vers le bas
Appuyer sur (Mode joystick):
Espacement: Envoie le chien à l'attaque de l'ennemi.
Enter: Active la Magie du Ninja
P Pause

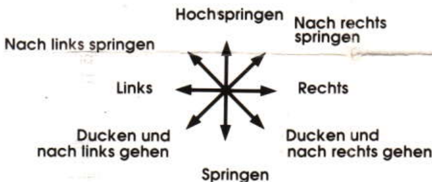
CBM 64
Utilisez un joystick sur le port 1 pour contrôler votre Ninja de la façon suivante...
Mouvement du joystick supplémentaire:
Feu juste avant d'aller vers le haut: Super-saut vers le haut
Feu juste avant d'aller vers le bas: Super-saut vers le bas
Garder le joystick en bas et appuyer sur Feu: Envoie le chien à l'attaque de l'ennemi.
Appuyer sur:
Espacement: Active la Magie du Ninja
RUN/STOP: Pause

SHADOW DANCER™

Szenario
HABT IHR MAL DIE KAMPFSPORTARTEN VON "NINJA" GEMEISTERT, DANN SPRINGT UND KÄMPFT EUREN WEG ZUM SIEG!
Joe Mushashi ist ein Meister-Ninja, dessen Hände und Füße tödliche Waffen sind. In der Stadtmitte begeht eine Gruppe von Terroristen die schlimmsten Grausamkeiten, die man sich vorstellen kann. Darunter auch das Legen von Zeitbomben über die ganze Haupstadt. Aber nun kommt Joe mit seinem Shuriken (Ninja Stern), seinem Shinobi-Säbel und seinem treuen Hund und räumt auf.
Mutig macht er sich auf den Weg, um die gefährlichen Sprengstoffe zu entschärfen und die grausamen Terroristen zu vernichten, die diese manipulieren,

LADEANWEISUNGEN
CBM 64/128 Kassette
Drücke die SHIFT und RUN/STOP-Tasten gleichzeitig. Drücke PLAY auf dem Kassettenrekorder.
CBM 64/128 Diskette
Lege Diskette in das Laufwerk. Tippe LOAD"*",8,1 ein und drücke RETURN. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet.
SPECTRUM 48/128k, +2 Kassette
Tippe LOAD " " ein und drücke ENTER. Drücke PLAY auf dem Kassettenrekorder.
SCHNEIDER CPC Kassette
Drücke die CTRL- und ENTERTASTE gleichzeitig. Drücke PLAY auf dem Kassettenrekorder.
SCHNEIDER CPC Diskette
Lege Diskette in das Laufwerk. Tippe RUN"DISK ein und drücke ENTER. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet.
ATARI ST/AMIGA
Lege Diskette ein und schalte Computer an. Das Spiel wird dann automatisch geladen und gestartet.
DER SPIELABLAUF
Auf jedem Unterlevel des Spiels haben die Terroristen mehrere Sprengkörper gelegt, und es ist Deine Aufgabe, diese in jedem Gebiet vollständig zu entschärfen und zu entfernen, bevor Du zum nächsten Level übergehen kannst. Diese Aufgabe wird durch einen an jeder Bombe befestigten Kurzzeitmesser erschwert, der somit die Zeitbegrenzung für jeden Level darstellt. Schicke Deinen treuen Ninja-Hund vor, um Deine Feinde anzugreifen, und während diese abgelenkt werden, kannst Du vorrücken, um sie zu vernichten. Benutze Ninja-Magie, um alle Feinde um Dich zu eliminieren, aber sei sparsam, denn sogar ein so erfahrener Ninja wie Du hat begrenzte Kräfte.
Die Steuerungen sind wie folgt:

JOYSTICK-STEUERUNGEN (Alle Computer)



ST/AMIGA
Mit einem Joystick in Port 1 kannst Du Deinen Ninja auf die folgende Weise steuern:
Joystick-Bewegung zusätzlich zum Diagramm:
Drücke Feuer, bevor Du den Joystick hochziehst, und Du wirst einen Super-Sprung nach oben machen.
Drücke Feuer, bevor Du ihn runterziehst, und Du machst einen Super-Sprung nach unten.
Halte den Joystick heruntergezogen und drücke Feuer. Dein Hund wird dann den Feind angreifen.
Tastatursteuerung
Leertaste aktiviert Ninja-Magie.
P = Pause
F1 Schaltet zwischen Musik/SFX (Nur ST).
SPECTRUM/ SCHNEIDER
Entweder Joystick oder Tastatur (Tastatur neu bestimmbar)
Joystick-Bewegung zusätzlich zum Diagramm:
Feuer & HOCH = Super-Sprung nach oben
Feuer & RUNTER = Super-Sprung nach unten
Tastatursteuerung (im Joystick-Modus)
Leertaste = Dein Hund greift den Feind an
Enter = Ninja-Magie aktivieren
P = Pause
CBM 64
Mit einem Joystick in Port 1 angeschlossenen, kannst Du Deinen Ninja auf die folgende Weise steuern:
Joystick-Bewegung zusätzlich zum Diagramm:
Feuer drücken, bevor Du den Joystick hochziehst, um einen Super-Sprung nach oben zu machen
Feuer drücken, bevor Du den Joystick runterziehst, um einen Super-Sprung nach unten zu machen
Halte den Joystick runter und drücke Feuer, und Dein Hund wird den Feind angreifen.
Tastatursteuerung
Leertaste aktiviert Ninja-Magie.
RUN/STOP = Pause

Veröffentlicht von SEGA EUROPE LIMITED. Vertrieben durch U.S. GOLD LTD. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7AX. Tel: 0044 21 625 3366.

SHADOW DANCER™

Scenario

SALTA E COMBATTI VERSO LA VITTORIA CON QUELLI A CUI HA INSEGNATO L'ARTE MARZIALE DI "NINJA".
Joe Mushasi è un Maestro Ninja le quali mani e piedi sono armi mortali. Nel centro della città, un gruppo di terroristi sta commettendo ogni immaginabile atrocità conosciuta all'uomo, compreso l'installazione di bombe a tempo per tutta la metropoli. Con la sua Shurikens (stella Ninja), Shinobi e i suoi cani fedeli, egli sarà praticamente inarrestabile.
Egli coraggiosamente partì per raccogliere tutti gli esplosivi piazzati dalla banda malvagia e per distruggere il sindacato che li manipola.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Cassetta CBM 64/128

Premi contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN/STOP. Premi PLAY sulla piastra di registrazione.

Dischetto CBM 64/128

Inserisci il dischetto nel drive. Batti LOAD"*",8,1 e premi RETURN. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

Cassetta SPECTRUM 48/128k, +2

Batti LOAD"" e premi ENTER. Premi PLAY sulla piastra di registrazione.

Cassetta AMSTRAD CPC.

Premi contemporaneamente i tasti CTRL ed il piccolo ENTER. Premi PLAY sulla piastra di registrazione.

Dischetto AMSTRAD CPC

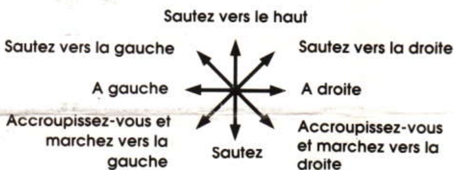
Inserisci il dischetto nel drive. Batti RUN"DISK e premi ENTER. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

ATARI ST/AMIGA

Inserisci il dischetto ed accendi il computer. Il gioco si caricherà e scorrerà automaticamente.

GIOCO DEL GIOCO

In ogni sub livello del gioco, ci sono svariati congengni esplosivi piazzati dai terroristi, il tuo compito, prima di procedere verso il prossimo livello, è di disinnescarli e rimuoverli da ogni area. Questo compito diventa molto più difficile quandoogni bomba ha un timer che crea un tempo limite per la completazione di ogni livello. Manda il tuo cane fedele Ninja per attaccare il nemico cosicchè mentre essi vengono distratti dal cane tu puoi entrare in azione per uccidere. Usa la Magia Ninja per uccidere tutti i nemici in vista ma, con parsimonia, perchè perfino un esperto Ninja come te ha un potere limitato.
I controlli sono come seguono...



ST/AMIGA

Usando un joystick nel porta 1 puoi controllare il tuo Ninja con i seguenti metodi...
Movimento joystick aggiuntivo al diagramma:
Fuoco poco prima di muovere all'insù = Super-salto su
Fuoco poco prima di muovere all'ingiù = Super-salto giù
Per mandare il cane all'attacco del nemico, tieni giù il joystick e premi fuoco.
Premi-tasto
La barra dello Spazio (Space) attiva la Magia Ninja.
P-Mette in pausa il gioco
F1 Alterna musica/effati suono (solo ST)

SPECTRUM/AMSTRAD

Usando un joystick nel porta 1 puoi controllare il tuo Ninja con i seguenti metodi...
Sia per il joystick e la tastiera (tastiera ridefinibile)
Movimento del joystick aggiuntivo al diagramma:
Fuoco e SU = Super salto all'insù
Fuoco e GIù = Super salto all'ingiù
Premi-tasto (in modalità joystick)
Space manda il cane all'attacco del nemico.
Enter attiva la Magia Ninja
P mette in pausa il gioco

CBM 64

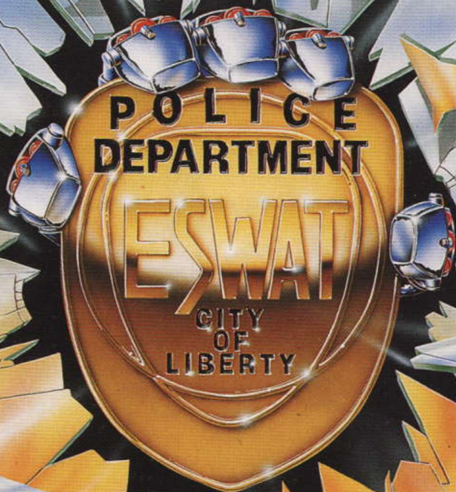
Usando il joystick nel porta 1 puoi controllare il tuo Ninja con i seguenti metodi...
Movimento del joystick aggiuntivo al diagramma:
Fuoco poco prima di muovere all'insù = Super salto su
Fuoco poco prima di muovere all'ingiù = Super salto giù
Per mandare il cane all'attacco del nemico, tieni giù il joystick e premi fuoco.
Premi-tasto
Space attiva la Magia Ninja
RUN/STOP mette in pausa il gioco.

Pubblicato dalla SEGA EUROPE LIMITED. Distribuito dalla U.S. GOLD LTD> Units 2/3 Holford Way, Birmingham B6 7AX. Tel. 021 625 3366.

!...OUT NOW!...OUT NOW!...OUT NO

SEGA™
ARCADE HITS

ESWAT™

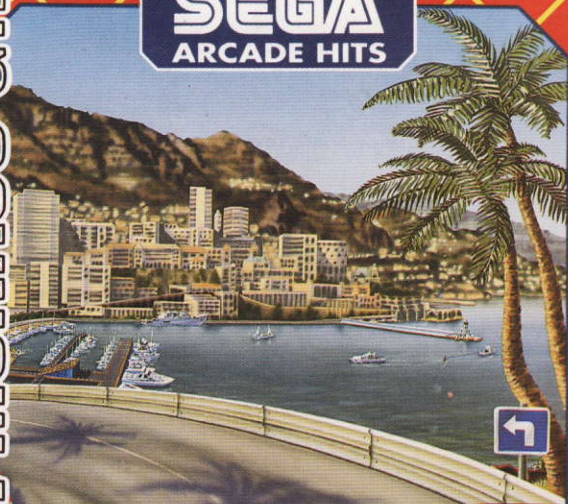


MARKETED BY
U.S. GOLD®

CBM 64/128 Cassette & Disk, Amst

…T NOW!…OUT NOW!…OUT NOW!…

SUPER MONACO G.P.™



MARKETED BY
U.S. GOLD®

, +2 Cassette, Atari ST, CBM Amiga.

COMING SOON FROM
SEGA™

ALIEN STORM™

G-LOC™